

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

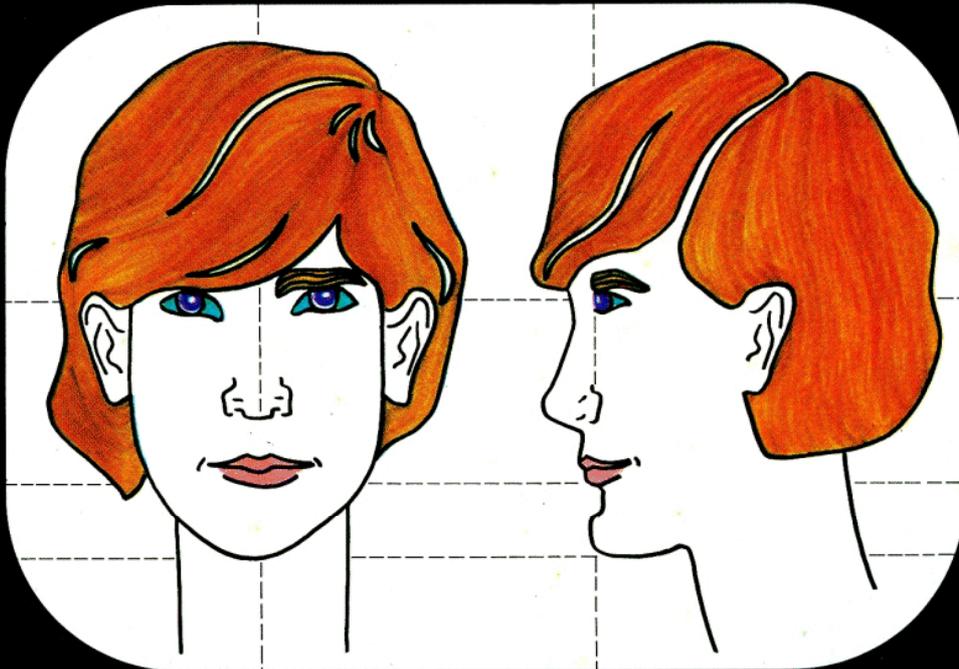
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

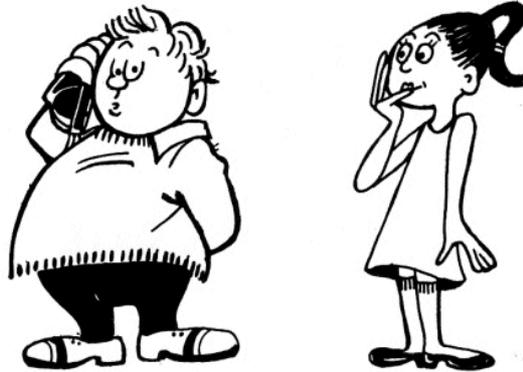


LE PORTRAIT ROBOT

PAR ORDINATEUR



notice explicative



LE PORTRAIT ROBOT PAR ORDINATEUR

Allô... Allô... Allô... Ici Police... voici le signalement de la personne recherchée...

00101 / 01010 / 11110 / 10000 / 00001 / 01011...

.....
C'est tout. Nous ne savons rien de plus du mystérieux personnage...
Est-ce un homme ? une femme ? a-t-il un gros nez ? une bouche mince ? un front large ? est-il jeune ? vieux ? a-t-il des signes particuliers ? Mystère !

Et pourtant...

Ce message codé, donné par un petit ordinateur, va nous permettre de "construire" le portrait robot infallible de notre individu.

Et si nous faisons le portrait fidèle de nos amis ? Quelle surprise !
Mais, me direz-vous, il faut savoir dessiner, c'est très difficile de dessiner un portrait ressemblant !

Mais non ! Inutile de savoir dessiner. Il nous faut seulement un bon crayon, un peu d'observation et, bien sûr... le contenu de notre boîte...



EXAMINONS NOTRE MATÉRIEL

LES FEUILLETS

Avant de nous lancer dans nos portraits robots, examinons attentivement tous nos feuillets.

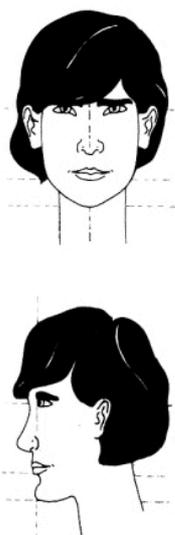
Ils sont classés par ordre alphabétique pour faciliter la progression de notre portrait, selon un ordre bien précis, comme les véritables portraits robots de la police !...

A) Bas du visage. B) Oreilles. C) Cheveux ou crâne. D) Nez. E) Yeux-sourcils. F) Bouche. G) Accessoires. H) Signes particuliers.

LES DEUX FICHES "EXPLICATIVES"

Nous avons deux fiches d'exemples :

1. Une fiche signalétique complètement terminée.
2. Une fiche comprenant les huit étapes successives de la construction du portrait.



A		B		C		D		E		F		G		H		
NO	DESCRIPTION	NO	DESCRIPTION													
A	BAS DU VISAGE	01	01	B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	
B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	
C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	
D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	
E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01	
F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01					
G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01									
H	SIGNES PARTICULIERS	08	01													

A		B		C		D		E		F		G		H		
NO	DESCRIPTION	NO	DESCRIPTION													
A	BAS DU VISAGE	01	01	B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	
B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	
C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	
D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	
E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01	
F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01					
G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01									
H	SIGNES PARTICULIERS	08	01													

A		B		C		D		E		F		G		H		
NO	DESCRIPTION	NO	DESCRIPTION													
A	BAS DU VISAGE	01	01	B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	
B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	
C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	
D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	
E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01	
F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01					
G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01									
H	SIGNES PARTICULIERS	08	01													

A		B		C		D		E		F		G		H		
NO	DESCRIPTION	NO	DESCRIPTION													
A	BAS DU VISAGE	01	01	B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	
B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	
C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	
D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	
E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01	
F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01					
G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01									
H	SIGNES PARTICULIERS	08	01													

A		B		C		D		E		F		G		H		
NO	DESCRIPTION	NO	DESCRIPTION													
A	BAS DU VISAGE	01	01	B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	
B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	
C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	
D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	
E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01	
F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01					
G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01									
H	SIGNES PARTICULIERS	08	01													

A		B		C		D		E		F		G		H		
NO	DESCRIPTION	NO	DESCRIPTION													
A	BAS DU VISAGE	01	01	B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	
B	OREILLES	02	01	C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	
C	CHEVEUX	03	01	D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	
D	NEZ	04	01	E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	
E	YEUX-SOURCILS	05	01	F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01	
F	BOUCHE	06	01	G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01					
G	ACCESSOIRES	07	01	H	SIGNES PARTICULIERS	08	01									
H	SIGNES PARTICULIERS	08	01													

Nous verrons, plus tard, comment procéder pour décalquer les éléments du visage en suivant les axes de repérage.

LES 24 FEUILLETS "ÉLÉMENTS DE VISAGE"

Sur ces feuillets, tous les éléments (nez, oreilles, bouches, etc.) sont dessinés de face puis, juste à droite, de profil. Le dessin de profil est parfaitement correspondant à celui de la face ; chaque ensemble, face et profil, est accompagné de son numéro de code.

- A) 3 feuillets, 32 bas de visage différents.
- B) 3 feuillets, 32 oreilles différentes.
- C) 11 feuillets, 32 crânes ou chevelures différents.
- D) 1 feuillet, 32 nez différents.
- E) 2 feuillets, 32 yeux et sourcils différents.
- F) 2 feuillets, 32 bouches différentes.
- G) 1 feuillet, des accessoires tels que lunettes, monocles, bandeau, sparadrap, etc.
- H) 1 feuillet, des signes particuliers tels que cicatrices, rides, etc.



LES 10 FICHES SIGNALÉTIQUES POLICIÈRES

MAQUETTES / PORTRAIT ROBOT / FICHE SIGNALÉTIQUE / PORTRAIT

NOM	PRÉNOM	SEX	ÂGE	SEXE
		A	DES DU VISAGE (en face)	
		B	OREILLES	
		C	CHEVEUX	
		D	NEZ	
		E	YEUX SOURCILS	
		F	BOUCHE	
		G	ACCESSOIRES	
		H	SONS PARTICULIERS	

CODE À TRANSMETTRE _____

OBSERVATIONS _____



Ce sont sur ces fiches que nous dessinerons nos portraits robots, de face à gauche, de profil à droite. Elles portent un cachet "POLICE INTERNATIONALE" en bas à droite.

En bas à gauche, nous inscrirons les numéros de code successifs correspondant aux éléments du visage.

Nous pourrions, ainsi, nous constituer un véritable petit fichier de portraits robots policiers.

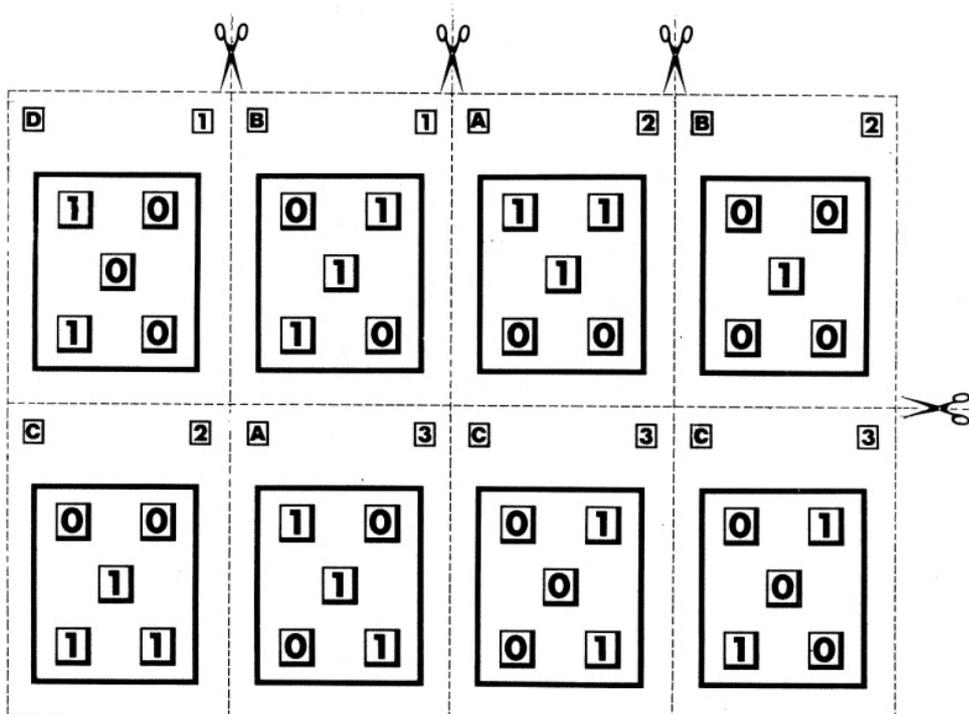
LES 10 FICHES SIGNALÉTIQUES NON POLICIÈRES

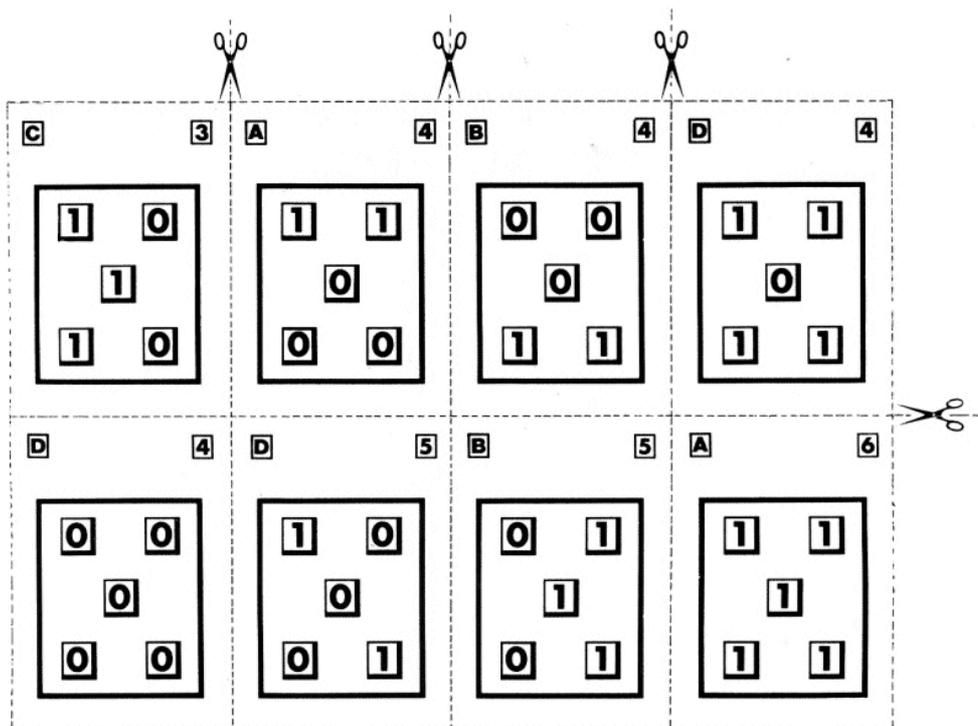
Le cachet policier n'y figure pas. POURQUOI ? Parce que les amis dont nous ferons aussi le portrait robot pourraient ne pas être satisfaits de figurer dans un fichier de police ! Ces fiches sont donc, en principe, réservées à tous ceux que nous observons autour de nous.

LES CARTES A DÉCOUPER

Nous verrons, plus tard, comment utiliser ces cartes pour jouer avec notre petit ordinateur.

Nous n'en avons pas besoin pour nos portraits robots.



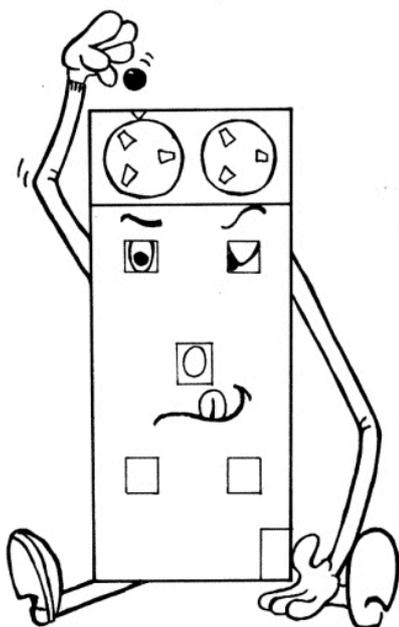


LE PETIT ORDINATEUR

Il est chargé de nous communiquer les numéros de code de chaque élément du portrait. Il sert de liaison secrète et mystérieuse entre des policiers (imaginaires) et nous. Il nous communique des signalements codés.

Pour le faire fonctionner, nous devons le placer debout, en position verticale.

Il comprend :



- 5 fenêtres où apparaissent le chiffre ZÉRO ou le chiffre UN. Il existe en tout 32 possibilités de combinaisons différentes. Nous appellerons CHAQUE COMBINAISON, c'est-à-dire l'ensemble des 5 fenêtres avec leur chiffre : **UNE CONFIGURATION.**
- 2 boutons, dont l'un, celui de gauche, est mobile et sert à donner des instructions à l'ordinateur. Nous pouvons le mettre sur I ou sur II. Le bouton de droite ne sert pas.
- Un trou en haut, dans lequel on introduit la bille.
- Un trou en bas par lequel sort la bille à la fin de sa course.
- 1 bille — indépendante — mais qui, glissée dans l'appareil, va déclencher son mécanisme.

COMMENT FAIRE UN PORTRAIT ROBOT PAR ORDINATEUR



Prenons nos deux fiches explicatives.

1. la fiche signalétique terminée ;
2. la fiche comprenant les huit étapes du dessin. Examinons-les.

Nous allons refaire ensemble ce portrait.

Notre petit ordinateur est debout devant nous. Glissons y la bille. Attendons qu'elle ressorte en bas. Imaginons que la configuration

ainsi obtenue soit

0	0
1	
0	1

, nous la lirons 00.1.01.

- Cherchons dans les fiches "éléments de visages" A (bas de visage) celui qui correspond à la configuration 00.1.01 que nous venons d'obtenir.
- Lorsque nous l'avons trouvé, plaçons l'une de nos fiches signalétiques (partie gauche) sur le bas du visage et décalquons-le, **en prenant soin de toujours faire coïncider les axes en pointillé de la fiche signalétique avec les axes de l'élément du visage à décalquer.**
- Indiquons tout de suite le numéro de code correspondant dans la colonne qui lui est réservée.
- Passons à la deuxième étape (B) : les oreilles. Glissons la bille dans l'ordinateur.
- Supposons que les cinq petites fenêtres nous donnent la configuration 01.0.10.
- Cherchons sur les trois fiches B d'oreilles, celles qui correspondent à 01.0.10.
- Décalquons ces oreilles sur notre fiche signalétique, partie gauche, bien sûr (en faisant coïncider les axes horizontaux et les axes verticaux).

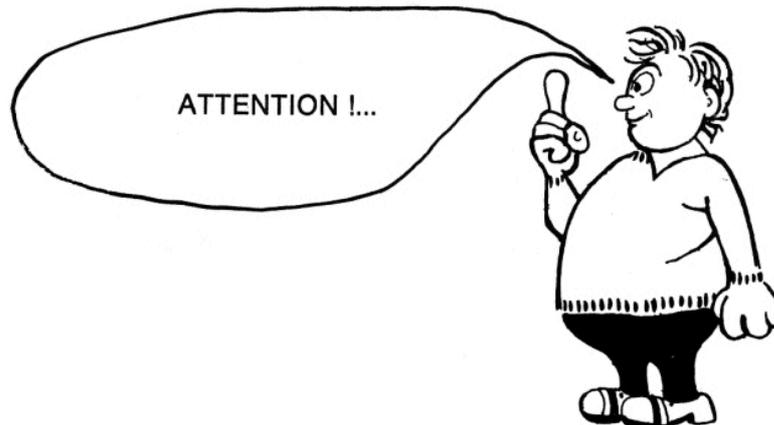
A ce dessin d'oreilles, que nous avons décalqué, correspond immédiatement à côté l'oreille de profil.

Découpons-la sur notre fiche, côté droit, réservé au profil, en respectant toujours nos deux axes (voir notre modèle terminé) et, sans oublier d'inscrire dans la colonne, le numéro de code correspondant.

Poursuivons notre portrait :

Nous arrivons à l'étape C (cheveux ou crâne). Par exemple, nous obtenons de l'ordinateur la configuration 11.1.10. Recherchons les cheveux 11.1.10 dans nos fiches C et découpons à gauche nos cheveux de face, puis à droite ces mêmes cheveux de profil.

Les étapes suivantes se dérouleront de la même manière : D (nez), E (yeux-sourcils), F (bouche), puis G (accessoires), et H (signes particuliers).



En ce qui concerne les étapes G (accessoires) et H (signes particuliers), si l'ordinateur indique un numéro de code ne figurant pas sur les fiches G et H, c'est qu'il n'y a pas d'accessoires et pas de signes particuliers ! Dans ce cas nous inscrivons dans notre colonne : NEANT.

Lorsque nos huit étapes de A à H seront réalisées, nous aurons le portrait robot de face et de profil du personnage recherché.

Nous reporterons alors, en bas de la fiche signalétique, les 8 numéros de code du portrait, c'est-à-dire :

001.01 / 01.0.10 / 11.1.10 / 10.0.00 / 00.0.01 / 01.0.11.

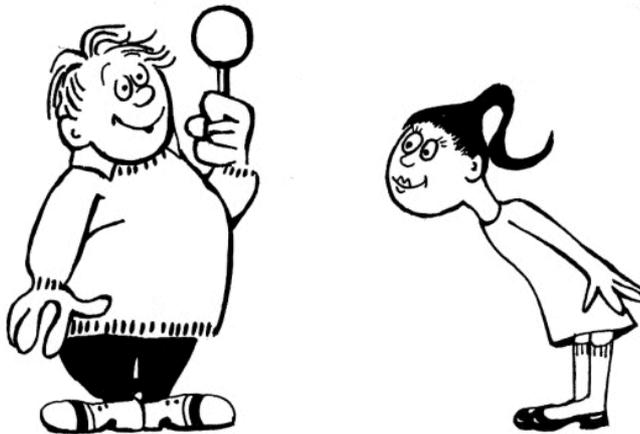
Ensuite, nous pourrions découper la bande codée et la transmettre à l'un de nos amis qui la déchiffrera en "reconstruisant" le portrait robot. Bien entendu, il faudra pour cela lui remettre toutes les feuilles des éléments de visage ! Il n'aura pas besoin d'utiliser le petit ordinateur puisqu'il sera en possession du code sur la bande.

Il sera amusant de comparer ensuite les deux portraits robots ! Seront-ils vraiment semblables ?

Vite, essayons dès à présent de faire un portrait robot avec l'ordinateur !

Quel est le mystérieux personnage qui va en sortir ?

COMMENT FAIRE LE PORTRAIT FIDÈLE DE NOS AMIS



C'est très simple. Il faut seulement bien observer la personne que nous voulons dessiner.

Sur nos fiches, nous avons 32 éléments différents à chaque fois. Cela nous donne une infinité de possibilités.

Observons quelques personnes dans notre entourage. Même si certains visages se ressemblent un peu, chacun a ses caractéristiques. Deux physionomies ne peuvent donc jamais être exactement semblables.

Tandis que l'une aura un bas de visage mince et étroit, l'autre l'aura rond ou carré... Un petit nez retroussé ne peut pas donner la même expression qu'un long nez crochu... etc.

Prenons une fiche signalétique (sans cachet de police).

Observons d'abord le bas de visage de notre vis-à-vis. Cherchons dans nos fiches "A" celui qui lui ressemble le plus.

Décalquons-le sur notre fiche en le plaçant soigneusement sur les axes.

Recommençons avec les fiches B, puis C, etc.

Nous procéderons exactement de la même manière pour les étapes suivantes, jusqu'à ce que notre portrait soit complètement réalisé.

TRÈS IMPORTANT POUR TOUS NOS PORTRAITS ROBOTS



- N'oublions pas d'inscrire, à chaque fois, dans la colonne correspondante, le numéro de code du dessin reporté. Nous aurons ainsi le portrait de notre ami définitivement codé.
 - Veillons toujours à faire coïncider nos axes pointillés.
 - Reportons toujours le dessin du profil à droite de notre fiche.
- Nous avons parfaitement le droit de modifier à notre convenance tel ou tel détail en décalquant nos dessins (surtout dans les portraits de nos amis).

Par exemple : l'écart des yeux et des sourcils, la distance entre les yeux et les sourcils, la hauteur du front, etc. Par transparence, nous jugerons de la position exacte de l'élément du visage et nous décalquerons les dessins en deux ou quatre opérations, en déplaçant notre fiche signalétique de l'écart qui convient.

ABANDONNONS UN PEU LES PORTRAITS ROBOT...

Savez-vous que... ce petit ordinateur qui nous a aidés à réaliser des portraits robots codés est un véritable ordinateur-jouet ?

Et si, pour un moment, nous avons envie d'abandonner nos portraits robots, pourquoi ne pas nous amuser avec lui à d'autres jeux ?

COMMENT FONCTIONNE CE VÉRITABLE PETIT ORDINATEUR

Il n'est pas nécessaire, mais seulement souhaitable de savoir comment il fonctionne pour passer aux quelques règles de jeux que nous allons voir, et utiliser, ainsi, les possibilités qu'il offre en tant que jouet.

Nous avons remarqué que cet ordinateur possède deux boutons dont l'un, celui de gauche, est mobile.

Il présente les chiffres I et II.

Si nous avons programmé l'**instruction I**, la bille introduite dans l'ordinateur passera tout d'abord par la **fenêtre supérieure gauche**.

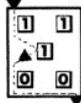
Si nous avons programmé l'**instruction II**, la bille passera tout d'abord par la **fenêtre supérieure droite**.

Lorsque la bille est passée par la fenêtre supérieure — que ce soit celle de droite ou celle de gauche — elle poursuit sa descente vers la **fenêtre inférieure gauche** : s'il y a un **0** à la **fenêtre supérieure** et, vers la **fenêtre inférieure droite** : s'il y a un **1** à la **fenêtre supérieure**.

Par exemple, si nous avons, avant l'introduction de la bille, la configuration suivante



et que nous avons programmé l'instruction I,



le trajet de la bille sera



et nous aurons la configuration suivante :



En revanche, si, partant de la même figure précédente



avons programmé l'instruction II, le trajet de la bille sera



et nous aurons la configuration suivante :

Ce sont là les lois toutes simples qui règlent le fonctionnement de l'ordinateur et qui permettent un grand nombre de jeux dont voici quelques exemples avec nos cartes à découper.

Dès à présent, découpons nos 16 cartes en suivant les lignes indiquées par les petits ciseaux et... prenons notre petit ordinateur.

COMMENT JOUER AVEC LE PETIT ORDINATEUR

Au début de toute partie, l'ordinateur doit présenter 5 zéros, c'est-à-dire un zéro à chaque fenêtre. Pour cela, il faut le pencher horizontalement sur le côté droit, puis le relever verticalement.

L'appareil est prêt pour la partie.

PREMIER JEU : "LE PETIT PROGRAMMATEUR"

Il se joue seul. Les cartes sont étalées et tournées, face visible.

Serons-nous capable d'obtenir sur l'ordinateur la configuration d'une carte quelconque, en introduisant la bille un nombre de fois égal au chiffre figurant en haut à droite de cette carte ? Par exemple la



Elle peut être obtenue avec un minimum de quatre coups, en partant de la figure "Rien que des zéros".

Mais alors, quelle instruction donner à l'ordinateur : programme I ou programme II ?

Voici la solution :

1	1
0	
0	0

1 coup sur le programme I
3 coups sur le programme II

Faisons-le avec chacune des 16 cartes en commençant toujours avec la figure "Rien que des zéros". Avec ce que nous savons déjà du fonctionnement du petit ordinateur, nous devrions y parvenir.

Cependant... si nous avons quelques difficultés, nous trouverons les solutions à la fin de cette notice...

DEUXIÈME JEU : "AUX 4 LETTRES" (4 joueurs).

En haut, à gauche des cartes, nous avons une lettre (A, B, C ou D).

Chaque joueur choisit une lettre et l'annonce à haute voix. On mélange bien les cartes puis on en fait un paquet face cachée au milieu de la table.

Le premier joueur prend la carte du sommet du paquet. Si cette carte possède la lettre qu'il a choisie, il la garde. S'il possède une lettre différente, il dispose de quatre coups (de bille...) pour essayer d'obtenir la configuration de la carte sur l'appareil. S'il échoue, la carte passe au joueur qui en a choisi la lettre.

Le joueur suivant joue de la même manière, mais en partant de la dernière configuration réalisée par le joueur précédent.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes et le gagnant est celui qui a ramassé le plus de cartes.

TROISIÈME JEU : "CHASSE AUX CARTES" (plusieurs joueurs).

Après avoir mélangé les cartes, on en distribue quatre à chaque joueur. Les autres cartes forment un paquet au milieu de la table. Chaque joueur a droit à quatre coups (de bille...) pour réaliser les configurations des cartes qu'il a en main, sur l'appareil.

Lorsqu'apparaît la configuration de l'une de ces cartes, il la montre aux autres joueurs et il garde la carte qu'il vient ainsi de gagner.

Cependant... lorsqu'il fait passer la bille dans l'appareil, il peut apparaître des configurations de cartes appartenant aux autres joueurs. Ceux-ci doivent bien faire attention car, lorsqu'apparaît une configuration qu'ils possèdent ils la montrent et gagnent ainsi la carte, même si c'est un autre joueur qui a la main.

Chaque fois qu'un joueur gagne une carte, il en prend une autre du paquet.

Le jeu se termine quand il ne reste plus de cartes du paquet et qu'un joueur n'a plus de cartes en main.

Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points. Ceux-ci s'obtiennent en faisant la somme des chiffres inscrits en haut à droite des cartes.

N.B. — Il peut arriver exceptionnellement, qu'apparaisse une configuration ne correspondant à aucune carte. Dans ce cas, il faut passer à la configuration "Rien que des zéros" et poursuivre le jeu normalement.

.....



SOLUTIONS DES 16 CONFIGURATIONS AVEC L'ORDINATEUR

1 - 2 - 3 - 4 - 5 (nombre de passages de la bille dans l'appareil).
 I - II (numéros du programme).

			5 I, 1 II ou bien 1 I, 5 II
5 I	3 II	2 I, 1 II	
5 II	2 I, 2 II	3 I, 1 II	2 I
1 I	3 I	4 I ou bien 4 II	1 I, 1 II
1 II	1 I, 2 II	1 I, 3 II	2 II